Cordel + Ficção + RPG
#08
CYAN ZINE
Varmadum.0
abril de 2022
A Canção dos Reinos
O Cavalo que Defecava Dinheiro
O Renascimento da Lenda
Histórico do CyanZine

Dez Anos Depois

Era uma vez um projeto de agrupamento de conteúdo, que juntava softwares e alguns ebooks. O projeto terminou ganhando uma revista própria.

Diferente das revistas usuais, o CyanZine nasceu usando o Creative Commons como uma fonte, agrupando postagens. O tema abordado eram softwares livres e minhas produções literárias.

A última edição do CyanZine, naquele tempo, foi publicada em 7 de abril de 2012. Exatos 10 anos depois, o CyanZine está de volta com um novo foto, um novo formato e como um projeto separado de qualquer "agrupamento".

Espero que você aprecie a iniciativa! Nesta edição trago o "conto fundador" do meu cenário Neocan. Não foi o primeiro texto escrito, mas é um texto importante no universo de conceitos daquele mundo. Para cordel, tem o clássico Cavalo que defecava dinheiro, de Leandro Gomes de Barros. Você vai ver que há muita semelhança com o "gato que descome dinheiro" do Auto da Compadecida. Não é coincidência.

Enfim, se tiver um tempo diga se gostou e faça sua sugestão. Boa leitura!

Cárlisson Galdino

CyanZine #08

Criação e desenvolvimento: Cárlisson Galdino

Edição e Diagramação: Cárlisson Galdino

Ilustração de Capa: Future City, de wiremu199815.

Wiki do CyanZine: http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start

Índice

Cordel + Ficção + RPG
#08
CYAN ZINE
Varmadum.o
abril de 2022
A Canção dos Reinos
O Cavalo que Defecava Dinheiro
O Renascimento da Lenda
Histórico do CyanZine
cc

Novidades!

Cordel do IPv6

A Literatura de Cordel não é só entretenimento e humor, adequando-se também a outros gêneros, como a biografia e a notícia. O Cordel do IPv6 traz a apresentação de um assunto sofisticado no âmbito computacional, em uma linguagem mais simples, em verso. O título está disponível a partir de abril exclusivamente como ebook na Amazon, também fazendo parte do Amazon Unlimited.

Um Anão fora da Caverna

O cordel interativo mistura Literatura de Cordel com RPG, permitindo que o leitor tome decisões. É uma obra que apresenta finais diferentes, como um jogo. Um Anão fora da Caverna leva o leitor a ajudar o anão Frassos na sua primeira visita ao mundo da superfície. Disponível como ebook na Amazon, no Google Play Livros e no Dungeonist.

CyanZine está organizado no wiki http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start. Lá você tem acesso às edições anteriores. Também está sendo organizada uma relação de blogs que usem a mesma licença da publicação.

As novas edições estão sendo publicadas em:

- Biblioteca Cordéis – http://livros.cordeis.com
- Issuu - https://issuu.com/cordeis
- Telegram – https://t.me/ecordel
- Whatsapp - 82 9414-2235

Outras formas de distribuição poderão ser usadas e serão divulgadas no wiki e em edições futuras do CyanZine.

Para divulgações relacionadas a cordel, RPG ou fantasia especulativa, dúvidas, comentários e etc, envie email para cordeis@yandex.com.

O
Mundo
Inferior
CYAN ZINE
#08

A Canção dos Reinos

Em 2009 — há mais de 10 anos — eu lancei a novela de aventura Escarlate. Era minha segunda novela de aventura, publicada no meu blog em formato de folhetim, com um episódio indo ao ar por semana até a história se completar nos seus 50 episódios. Depois a história continuou para Escarlate II e Escarlate III.

Naquela altura eu tinha imaginado e organizado minimamente alguns mundos de ficção que poderia utilizar na escrita, porém preferi não utilizar nenhum. Simplesmente fui escrevendo a história e montando um mapa com reinos e cidades aos poucos, conforme ia escrevendo. Assim um novo mundo começou e foi se estruturando: Klavorini.

Um cenário que eu havia pensado antigamente foi Galdenturex, que teria dois continentes sobrepostos. Um predominantemente humano e outro seria uma “terra dos dragões”. Com o tempo, essa ideia me pareceu funcionar muito bem para Klavorini. Conforme a escrita da trilogia Escarlate avançava, surgiu um novo continente ao Sul, onde magia era mais difícil de ser executada. Isso tudo encaixava bem com o que eu havia pensado para Galdenturex e seu panteão. Então por que não juntar tudo? Assim nasceu a Canção dos Reinos.

Talvez o cenário nunca tivesse existido sem a organização do XR-III. Com um mundo cyberagreste, um infantil e um medieval criados, veio-me a ideia de ter 3 novos cenários. Dessa vez, os 3 seriam oferecidos sob licenças abertas, para serem os "cenários oficiais" do sistema. Eles precisariam ser:

- Microcenário: um mundo de temática específica, parecido em abrangência com os que eu já vinha publicando. Como todos os que eu tenho chamado de microcenários, deveria caber também em um folheto do tamanho de um cordel.
- Multiverso: uma solução oficial para se transitar entre mundos, na forma de mais um microcenário.
- Cenário amplo: no estilo tradicional, um mundo descrito em mais detalhes, mas "completo", por assim dizer.

Em uma reunião com amigos, os três foram escolhidos:

- Nameless: um cenário de sobrenatural, alienígenas e mistério, seria o microcenário;
- Biotunados: uma cidade fictícia onde uma empresa fabrica carros com motor alienígena, que se tornam capazes de saltar entre planos de existência. Estava resolvido o Multiverso;

- Canção dos Reinos: nascendo como uma adaptação de Escarlate e se expandindo a partir de então. Seria o cenário amplo.

Após concluir O Último Mototáxi de Arapiraca, lancei uma enquete para escolher a próxima novela de aventura em folhetim. Venceu Sementes do Mundo Inferior, uma história que será adaptada/escrita a partir do que foi jogado em uma mesa de RPG. Tínhamos então um problema: o mundo de aventura e parte dos personagens que apareceram no jogo eram protegidos por Copyright.

Buscando uma solução, veio a ideia: Galdentur — a “sombra” de Klavorini — não estava definida. Seria possível transformá-la no mundo ideal para receber a adaptação? Após uma análise concluí que sim! Funcionaria muito bem!

Foi dessa forma que o Galdentur cresceu absurdamente, complementando a Canção dos Reinos. Em breve uma nova versão do cenário, incorporando o início dessa expansão, será publicada. E a própria novela também, assim espero.

Em Galdentur, assim como em Klavorini, há muitos conceitos legais, mas vou deixar para falar deles em outra ocasião.

Cárlisson Galdino

Fazendo contribuições mensais a partir de R$ 5,00 você pode receber gratuitamente novos cordéis de Cárlisson Galdino!

Outras recompensas incluem a participação em um canal fechado do Telegram, onde você poderá ajudar a escolher os próximos cordéis a serem publicados.; o recebimento de cordéis impressos; e até mesmo a diagramação de cordéis de sua autoria, caso você também seja cordelista.

Visite apoia.se/cordeis e entre para o grupo de apoiadores dos Cordéis do Bardo!

Já faz mais de um mês que ficou decidida a próxima novela de aventura a ser escrita e publicada em estilo folhetim: As Sementes do Mundo Inferior. Ainda não comecei a escrita porque tenho uma longa jornada até isso. Como a aventura de RPG se passou em um universo protegido por copyright, a história precisou ser adaptada a um novo mundo.

Pensei em procurar um mundo ficcional parecido com o que eu pretendia, ou iniciar um genérico. Terminei optando por uma solução mais interessante.

Se você já leu a trilogia Escarlate (se não leu, leia!), aquele universo começou a virar um cenário para RPG. A publicação Canção dos Reinos R1 traz essa adaptação inicial, apresentando Klavorini Norte e Klavorini Sul, explanando alguns conceitos e aprofundando algumas ideias que foram apenas citadas nas obras Escarlate; e outras que nem mesmo foram citadas.

Assim, criou-se um conceito de mecânica básica para magia de bardo, magia de mago. Estabeleceu-se um panteão, com toda uma história envolvendo aquelas divindades e esse mundo de fantasia. Nele é dito que há uma

versão diferente de Klavorini, em outra dimensão, que é onde os deuses e criaturas mais diversas e poderosas habitam: Galdentur. Nada mais havia sido dito a esse respeito. Bem: agora Galdentur está ganhando forma para ser o cenário dessa nova novela de aventura.

Duas espécies que eu já havia pensado para esse mundo estão sendo definidas: ogânteres e efanos, altamente adaptados para a vida no deserto antimagia que é Galdentur Sul. Há reinos de elfos, de anões, de humanos, de goblins, de povos-lagarto…

Enfim, estou trabalhando aos poucos no R2 de Canção dos Reinos, que vai trazer esse rascunho inicial de Galdentur. Algumas ideias bacanas, entre adaptações e conceitos novos, estão no forno. Aguarde!

O básico inicial já está quase pronto. Estou na fase de adaptação dos personagens. Vencida essa etapa, a brincadeira começa!

Cárlisson Galdino

31/01/2022 - http://blog.cordeis.com

Literatura
de
Cordel
CYAN ZINE
#08

Manifesto Neocordelismo

Edição #5 - 17/05/2020

Cultura é viva - não cabem amarras à cultura. Ao artista cabe expressar sua criatividade e sua arte a seu modo. A cultura se transforma. Mesmo que elementos muitas vezes sigam intocados, a cultura também muda, com surgimento de modos e conceitos novos e o desuso de modos e conceitos antigos.

1. **O Tempo dirá** — inúmeros artistas e estilos foram criados no decorrer da História, criticados e desdenhados na sua época, sendo reconhecidos e admirados a posteriori. Não cabe a ninguém dizer que arte tem e qual não tem valor. O julgamento virá com o público e com o tempo.
2. **Cultura nordestina** — entendemos cultura nordestina como um guarda-chuvas que abriga várias expressões artísticas, dentre elas folguedos, xilogravura, artesanato, literatura de cordel, repente, forró, baião, frevo, axé.
3. **Literatura de cordel** — toda obra de poesia popular nordestina, que tenha forte vínculo com os estilos da cantoria popular ou deles derivados, ou adaptados.
4. **Poética do cordel** — inicialmente, o cordel era em quadras. Mais comumente

as poesias deste gênero literário são escritas em sextilhas, setilhas ou décimas. A métrica é a redondilha maior, na maioria das vezes. Reconhecemos isto, mas não limitamos as possibilidades a estes grupos, aceitando variações. Reconhecemos como válidas para literatura de cordel todas as modalidades de cantoria popular.

5. **Temática do cordel** — talvez seja mais conhecido o cordel que traga como temática a própria cultura nordestina, mas além de cangaço, reis, matutos, vaqueiros e engenhos, o cordel já tratou de política, religião, humor, notícias, história, disputas de violeiros e obscenidade. No cordel cabe a temática que se quiser: informação, folclore, cultura pop, opinião e introspecção, por exemplo, não estão fora do leque de possibilidades.
6. **Apresentação do cordel** — para ser considerado cordel, não é necessário que esteja impresso em um livreto A6. Também não definimos uma linha de corte a partir da qual se considere ou deixe de considerar cordel. A finalidade também pode interferir na estrutura ou na forma. Um cordel para ser declamado pode ser mais curto, enquanto existem cordéis longos, para narrar em forma impressa histórias de tramas mais complexas.

7. **Antropofagia** — o cordel é um vórtice que absorve o que há ao redor, porque o próprio artista incorpora sua vivência e suas preferências naquilo que escreve. O cordelista pode escrever apenas sobre vida no sertão dos anos 30, mas não está preso a isso. Assim como no cordel houve espaço para a reprodução de clássicos da literatura ou reescrita de contos de fadas, o cordel de hoje também tem espaço para incorporar tudo o que está à nossa volta. Dos videogames à mecânica quântica, dos debates sobre classe, raça e gênero à autoajuda. Basta o cordelista querer.
8. **Experimentações** — é direito do artista criar. Tanto no conteúdo, quanto na forma. Assim, a própria estrutura pode ser repensada. Convidamos todos a experimentar novas formas de escrever cordel e novos cordéis. Podemos usar elementos de outros gêneros literários e criar novas derivações e novos conceitos.
9. **Subgêneros** — o cordel é um gênero literário e isso não impede que tenha subgêneros. Defendemos a definição e classificação desses subgêneros. Acreditamos que a existência de subgêneros em um gênero artístico não o deprecia. Do contrário, só revela o quanto aquele gênero cresceu e se sofisticou. Essa

expansão acontece tradicionalmente com gêneros musicais e defendemos sua aplicação também na Literatura de Cordel. Visualizamos o cordel clássico, escrito em sextilhas ou setilhas (na forma mais utilizada por Leandro Gomes de Barros); o cordel absurdo (conhecido por Zé Limeira); o cordel de peleja; o cordel-jornal (informativo das notícias, com ou sem opinião); o cordel infantil (escrito tendo como públicoalvo crianças); e o cibercordel (cordel escrito para publicação apenas na Internet, apresentado na íntegra em blogs ou redes sociais); em uma listagem que pode crescer ainda mais e variar não apenas pela temática, mas por outras características, como por exemplo pela estética mais frequente.

Assinam este manifesto:

#	Nome	Papel	Cidade	Grupo
1	Cárlisson Galdino	Cordelista	Arapiraca-AL	Laboratório da Rima
1	Zé de Quinô	Cordelista	Arapiraca-AL	Laboratório da Rima
1	Breno Airan	Cordelista	Arapiraca-AL	Laboratório da Rima
1	Girleide A. de Lima	Cordelista	Arapiraca-AL	Laboratório da Rima
1	Ronaldo Oliveira	Cordelista	Arapiraca-AL	Laboratório da Rima
1	Tony Pessoa	Cordelista	Palmeira dos Índios-AL	Independente
2	José Medeiros de Lacerda	Cordelista	Santa Luzia-PB	Independente
2	Luiz Alberto Machado	Cordelista, cantautor, radialista	Recife-PE	Tataritaritatá

2	Jotacê Freitas	Cordelista, professor	Salvador-BA	Oficina de Cordel
2	Paola Limeira	Bordadeira	Maceió-AL	Demodê
3	Rui Henrique Silva Junior	Produtor de Animações	Recife-PE	Causos de Cordel
3	Márcio Fabiano Monteiro	Cordelista, professor	Ribeirão Preto-SP	Versos em Brasa

O Cavalo que Defecava Dinheiro
Leandro Gomes de Barros
Publicado no Cyanzine em abril de 2022
CYAN ZINE
#08

Na cidade de Macaé
Antigamente existia
Um duque velho invejoso
Que nada o satisfazia
Desejava possuir
Todo objeto que via.

Esse duque era compadre
De um pobre muito atrasado
Que morava em sua terra
Num rancho todo estragado
Sustentava seus filhinhos
Na vida de alugado.

Se vendo o compadre pobre
Naquela vida privada
Foi trabalhar nos engenhos
Longe da sua morada
Na volta trouxe um cavalo
Que não servia pra nada.

Disse o pobre à mulher:
— Como havemos de passar?
“O cavalo é magro e velho
Não pode mais trabalhar
Vamos inventar um quengo
Pra ver se o querem comprar.”

Foi na venda e de lá trouxe
Três moedas de cruzado
Sem dizer nada a ninguém
Para não ser censurado
No fiofó do cavalo
Foi o dinheiro guardado.

Do fiofó do cavalo
Ele fez um mealheiro
Saiu dizendo: — Sou rico!
“Inda mais que um fazendeiro,
Porque possuo o cavalo
Que só defeca dinheiro.”

Quando o duque velho soube
Que ele tinha esse cavalo
Disse pra velha duquesa:
— Amanhã vou visitá-lo
“Se o animal for assim
Faço o jeito de comprá-lo!”

Saiu o duque vexado
Fazendo que não sabia,
Saiu percorrendo as terras
Como quem não conhecia
Foi visitar a choupana,
Onde o pobre residia.

Chegou salvando o compadre
Muito desinteressado:
— Compadre, Como lhe vai?
“Onde tanto tem andado?
Há dias que lhe vejo
Parece está melhorado...”

— É muito certo compadre
“Ainda não melhorei
Porque andava por fora
Faz três dias que cheguei
Mas breve farei fortuna
Com um cavalo que comprei.”

— Se for assim, meu compadre
“Você está muito bem!
É bom guardar o segredo,
Não conte nada a ninguém.
Me conte qual a vantagem
Que este seu cavalo tem?”

Disse o pobre: — Ele está magro
“Só o osso e o couro,
Porém tratando-se dele
Meu cavalo é um tesouro
Basta dizer que defeca
Níquel, prata, cobre e ouro!”

Aí chamou o compadre
E saiu muito vexado,
Para o lugar onde tinha
O cavalo defecado
O duque ainda encontrou
Três moedas de cruzado.

Então exclamou o velho:
— Só pude achar essas três!
Disse o pobre: — Ontem à tarde
“Ele botou dezesseis!
Ele já tem defecado,
Dez mil réis mais de uma vez.”

— Enquanto ele está magro
“Me serve de mealheiro.
Eu tenho tratado dele
Com bagaço do terreiro,
Porém depois dele gordo
Não quem vença o dinheiro...”

Disse o velho: — Meu compadre
“Você não pode tratá-lo,
Se for trabalhar com ele
É com certeza matá-lo
O melhor que você faz
É vender-me este cavalo!”

— Meu compadre, este cavalo
“Eu posso negociar,
Só se for por uma soma
Que dê para eu passar
Com toda minha família,
E não precise trabalhar.”

O velho disse ao compadre:
— Assim não é que se faz
“Nossa amizade é antiga
Desde os tempo de seus pais
Dou-lhe seis contos de réis
Acha pouco, inda quer mais?”

— Compadre, o cavalo é seu!
“Eu nada mais lhe direi,
Ele, por este dinheiro
Que agora me sujeitei
Para mim não foi vendido,
Faça de conta que te dei!”

O velho pela ambição
Que era descomunal,
Deu-lhe seis contos de réis
Todo em moeda legal
Depois pegou no cabresto
E foi puxando o animal.

Quando ele chegou em casa
Foi gritando no terreiro:
— Eu sou o homem mais rico
"Que habita o mundo inteiro!
Porque possuo um cavalo
Que só defeca dinheiro!"

Pegou o dito cavalo
Botou na estrebaria,
Milho, farelo e alface
Era o que ele comia
O velho duque ia lá,
Dez, doze vezes por dia...

Aí o velho zangou-se
Começou loga a falar:
— Como é que meu compadre
"Se atreve a me enganar?
Eu quero ver amanhã
O que ele vai me contar."

Porém o compadre pobre,
(Bicho do quengo lixado)
Fez depressa outro plano
Inda mais bem arranjado
Esperando o velho duque
Quando viesse zangado...

O pobre foi na farmácia
Comprou uma borrachinha
Depois mandou encher ela
Com sangue de uma galinha
E sempre olhando a estrada
Para ver se o velho vinha.

Disse o pobre à mulher:
— Faça o trabalho direito
“Pegue esta borrachinha
Amarre em cima do peito
Para o velho não saber,
Como o trabalho foi feito!”

“Quando o velho aparecer
Na volta daquela estrada,
Você começa a falar
Eu grito: Ô mulher danada!
Quando ele estiver bem perto,
Eu lhe dou uma facada.”

"Porém eu dou-lhe a facada
Em cima da borrachinha
E você fica lavada
Com o sangue da galinha
Eu grito: Arre danada!
Nunca mais comes farinha!"

"Quando ele ver você morta
Parte para me prender,
Então eu digo para ele:
Eu dou jeito ela viver,
O remédio tenho aqui,
Faço para o senhor ver!"

—Eu vou buscar a rabeca
"Começo logo a tocar
Você então se remexa
Como quem vai melhorar
Com pouco diz: Estou boa
Já posso me levantar."

Quando findou-se a conversa
Na mesma ocasião
O velho ia chegando
Aí travou-se a questão
O pobre passou-lhe a faca,
Botou a mulher no chão.

O velho gritou a ele
Quando viu a mulher morta:
Esteja preso, bandido!
E tomou conta da porta
Disse o pobre: — Vou curá-la!
“Pra que o senhor se importa?”

— O senhor é um bandido
“Infame de cara dura
Todo mundo apreciava
Esta infeliz criatura
Depois dela assassinada,
O senhor diz que tem cura?”

— Compadre, não admito
“O senhor dizer mais nada,
Não é crime se matar
Sendo a mulher malcriada
E mesmo com dez minutos,
Eu dou a mulher curada!”

Correu foi ver a rabeca
Começou logo a tocar
De repente o velho viu
A mulher se endireitar
E depois disse: — Estou boa,
“Já posso me levantar...”

O velho ficou suspenso
De ver a mulher curada,
Porém como estava vendo
Ela muito ensanguentada
Correu ela, mas não viu,
Nem o sinal da facada.

O pobre entusiasmado
Disse-lhe: —Já conheceu
“Quando esta rabeca estava
Na mão de quem me vendeu,
Tinha feito muitas curas
De gente que já morreu!”

“No lugar onde eu estiver
Não deixo ninguém morrer,
Como eu adquiri ela
Muita gente quer saber
Mas ela me está tão cara
Que não me convém dizer.”

O velho que tinha vindo
Somente propor questão,
Porque o cavalo velho
Nunca botou um tostão
Quando viu a tal rabeca
Quase morre de ambição.

— Compadre, você desculpe
“De eu ter tratado assim
Porque agora estou certo
Eu mesmo fui o ruim
Porém a sua rabeca
Só serve bem para mim.”

“Mas como eu sou um homem
De muito grande poder
O senhor é um homem pobre
Ninguém quer o conhecer
Perca o amor da rabeca...
Responda se quer vender?”

“Porque a minha mulher
Também é muito estouvada
Se eu comprar esta rabeca
Dela não suporto nada
Se quiser teimar comigo,
Eu dou-lhe uma facada.”

“Ela se vê quase morta
Já conhece o castigo,
Mas eu com esta rabeca
Salvo ela do perigo
Ela daí por diante,
Não quer mais teimar comigo!”

Disse-lhe o compadre pobre:
— O senhor faz muito bem,
“Quer me comprar a rabeca
Não venderei a ninguém
Custa seis contos de réis,
Por menos nem um vintém.”

O velho muito contente
Tornou então repetir:
— A rabeca já é minha
“Eu preciso a possuir
Ela para mim foi dada,
Você não soube pedir.”

Pagou a rabeca e disse:
— Vou já mostrar a mulher!
A velha zangou-se e disse:
— Vá mostrar a quem quiser!
“Eu não quero ser culpada
Do prejuízo que houver.”

“O senhor é mesmo um velho
Avarento e interesseiro,
Que já fez do seu cavalo
Que defecava dinheiro?
Meu velho, dê-se a respeito,
Não seja tão embusteiro.”

O velho que confiava
Na rabeca que comprou
Disse a ela: — Cale a boca!
“O mundo agora virou
Dou-lhe quatro punhaladas,
Já você sabe quem sou.”

Ele findou as palavras
A velha ficou teimando,
Disse ele: — Velha dos diabos
“Você ainda está falando?
Deu-lhe quatro punhaladas
Ela caiu arquejando...”

O velho muito ligeiro
Foi buscar a rabequinha,
Ele tocava e dizia:
— Acorde, minha velhinha!
“Porém a pobre da velha,
Nunca mais comeu farinha.”

O duque estava pensando
Que sua mulher tornava
Ela acabou de morrer
Porém ele duvidava
Depois então conheceu
Que a rabeca não prestava.

Quando ele ficou certo
Que a velha tinha morrido
Botou joelhos no chão
E deu tão grande gemido
Que o povo daquela casa
Ficou todo comovido.

Ele dizia chorando:
— Esse crime hei de vingá-lo
“Seis contos desta rabeca
Com outros seis do cavalo
Eu lá não mando ninguém,
Porque pretendo matá-lo.”

Mandou chamar dois capangas:
— Me façam um surrão bem feito
“Façam isto com cuidado
Quero ele um pouco estreito
Com uma argola bem forte,
Pra levar este sujeito!”

“Quando acabar de fazer
Mande este bandido entrar,
Para dentro do surrão
E acabem de costurar
O levem para o rochedo,
Pra sacudi-lo no mar.”

Os homens eram dispostos
Findaram no mesmo dia,
O pobre entrou no surrão
Pois era o jeito que havia
Botaram o surrão nas costas
E saíram numa folia.

Adiante disse um capanga:
— Está muito alto o rojão,
“Eu estou muito cansado,
Botemos isto no chão!
Vamos tomar uma pinga,
Deixe ficar o surrão.”

— Está muito bem, companheiro
“Vamos tomar a bicada!”
Assim falou o capanga
Dizendo pro camarada
Seguiram ambos pra venda
Ficando além da estrada...

Quando os capangas seguiram
Ele cá ficou dizendo:
— Não caso porque não quero,
“Me acho aqui padecendo...
A moça é milionária
O resto eu bem compreendo!”

Foi passando um boiadeiro
Quando ele dizia assim,
O boiadeiro pediu-lhe:
— Arranje isto pra mim
“Não importa que a moça
Seja boa ou ruim!”

O boiadeiro lhe disse:
— Eu dou-lhe de mão beijada,
“Todos os meus possuídos
Vão aqui nessa boiada...
Fica o senhor como dono,
Pode seguir a jornada!”

Ele condenado à morte
Não fez questão, aceitou,
Descoseu o tal surrão
O boiadeiro entrou
O pobre morto de medo
Num minuto costurou.

O pobre quando se viu
Livre daquela enrascada,
Montou-se num bom cavalo
E tomou conta da boiada,
Saiu por ali dizendo:
— A mim não falta mais nada.

Os capangas nada viram
Porque fizeram ligeiro,
Pegaram o dito surrão
Com o pobre do boiadeiro
Voaram de serra abaixo
Não ficou um osso inteiro.

Fazia dois ou três meses
Que o pobre negociava
A boiada que lhe deram
Cada vez mais aumentava
Foi ele um dia passar,
Onde o compadre morava...

Quando o compadre viu ele
De susto empalideceu;
— Compadre, por onde andava
“Que agora me apareceu?!
Segundo o que me parece,
Está mais rico do que eu...”

— Aqueles seus dois capangas
“Voaram-me num lugar
Eu caí de serra abaixo
Até na beira do mar
Aí vi tanto dinheiro,
Quanto pudesse apanhar!..”

“Quando me faltar dinheiro
Eu prontamente vou ver.
O que eu trouxe não é pouco,
Vai dando pra eu viver
Junto com a minha família,
Passar bem até morrer.”

— Compadre, a sua riqueza
“Diga que fui eu quem dei!
Pra você recompensar-me
Tudo quanto lhe arranjei,
É preciso que me bote
No lugar que lhe botei!..”

Disse-lhe o pobre: “Pois não,
Estou pronto a lhe mostrar!
Eu junto com os capangas
Nós mesmos vamos levar
E o surrão de serra abaixo
Sou eu quem quero empurrar!..”

O velho no mesmo dia
Mandou fazer um surrão.
Depressa meteu-se nele,
Cego pela ambição
E disse: “Compadre, estou
À tua disposição.”

O pobre foi procurar
Dois cabras de confiança
Se fingindo satisfeito
Fazendo a coisa bem mansa
Só assim ele podia,
Tomar a sua vingança.

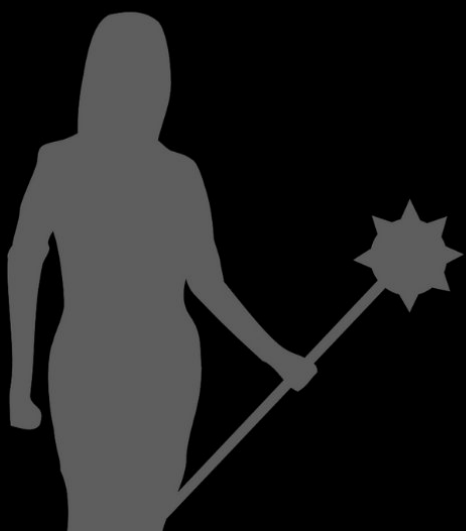
Saíram com este velho
Na carreira, sem parar
Subiram de serra acima
Até o último lugar
Daí voaram o surrão
Deixaram o velho embolar...

O velho ia pensando
De encontrar muito dinheiro,
Porém sucedeu com ele
Do jeito do boiadeiro,
Que quando chegou embaixo
Não tinha um só osso inteiro.

Este livrinho nos mostra
Que a ambição nada convém
Todo homem ambicioso
Nunca pode viver bem,
Arriscando o que possui
Em cima do que já tem.

Cada um faça por si,
Eu também farei por mim!
É este um dos motivos
Que o mundo está ruim,
Porque estamos cercados
Dos homens que pensam assim.

FIM

Cordel extraído de Wikisource, com alguma edição
https://pt.wikisource.org/wiki/O_cavalo_que_defecava_dinheiro

Role Playing
Game
CYAN ZINE
#08

Santa Confusão #1

Relato de campanha XR-III + Biotunados

Esta é uma aventura curta que está sendo mestrada por mim (Cárlisson) para Bruno (Elvino), Iran (Laura) e José Camelo (Nikki). Criada inicialmente para ser oneshot e ser mestrada em evento, presencialmente. Estamos jogando descompromissadamente, sem limite de tempo.

Relato

Fugindo dos seguranças da Irontime, o grupo entrou em um carro que saltou para outra dimensão. Elvino, Júpiter, Nikki e Laura apareceram em um ambiente rural, jogados no chão com alguns arranhões. Dois cavalos estavam caídos próximo, com dois homens também no chão, bem mais machucados. Um bode observava tudo.

Os dois homens eram vaqueiros que tinham a missão de ir a Bom Conselho buscar uma imagem de santa. Gabriel quebrou a perna e Joel bateu a cabeça e perdeu a consciência. O grupo ajudou a levar os homens feridos e seus cavalos até um pequeno terreno onde morava um deles. Em seguida foram em busca do hospital, junto com a mulher de Gabriel. Nikki cedeu seu boné para Júpiter poder esconder suas orelhas de coelho.

Uma enfermeira no caminho fez o tratamento inicial em Gabriel. Como Joel havia desmaiado de novo, o grupo foi com ele para o hospital, deixando-o aos cuidados de um médico. Perguntado sobre um lugar para passar a noite, o médico sugeriu que falassem com o padre.

Arquitetando um disfarce de grupo circense, o quarteto foi falar com o padre, que se mostrou relutante em ajudar. Lá fora os seguranças da Irontime foi visto andando pela cidade.

Cárlisson Galdino

XR-III – Um Sistema Multimodo

Nos anos 1990 eu criei uns sistemas de RPG vinculados a cenários próprios: 2016, Ases, Mundo Extra-Natural e outros mais.

Num segundo momento, selecionei o que parecia mais interessante desses sistemas para separá-lo do cenário, como um sistema genérico. A partir do cyberpunk 2016, nasceu XR.

Há mais de 10 anos fiz o XR-II, com algumas ideias novas, incluindo atributos adicionais para certos tipos de personagens e o uso do conceito de domínios para representar conhecimento.

Depois do XR-II, pensei no XR-III. Junto com ele haveria também o AKS, uma forma de representar personagens desvinculada de um sistema de regras. A ideia é que isso tornasse possível sistemas bem distintos, mas com personagens que poderiam transitar de um sistema para o outro. Poderíamos ter um sistema que fragiliza os personagens para uso em horror; um mais aventuresco para campanhas medievais e afins… A representação dos personagens teria várias possibilidades, incluindo níveis diferentes de detalhamento e muitos campos textuais. XR-III seria o primeiro compatível com AKS. A ideia foi abandonada.

Por volta de 2016, criei um sistema minimalista com base no AKS, que chamei de Tri. Nele, os personagens teriam 3 atributos, até 3 domínios e até 3 técnicas, ou habilidades ligadas a domínios. As regras básicas e a aventura caberiam em uma folha e as fichas seriam altamente minimalistas.

Em 2019, empolgado com um projeto que envolve escrita colaborativa, resgatei tudo isso e repensei o XR-III, incorporando essas novidades e mais outras. Então, XR-III se tornou a proposta geral, enquanto os conjuntos de regras são seus modos. O próprio Tri se tornou o Modo Micro.

Curiosamente, a estrutura de atributos adotada (Físico, Mente e Espírito entre 1 e 7) é também utilizada em vários sistemas independentes contemporâneos. Quem sabe um dia outros migram para se tornarem faces do XR-III.

Os conceitos-chave e os modos que eu venho desenvolvendo tem sido disponibilizados sob licença Creative Commons.

Um Sistema Multimodo

O que chamo de sistema multi-modo é um sistema cujas regras de uso, para jogar de fato, estão separadas de um núcleo do sistema. O núcleo do XR-III tem o seguinte:

- Personagens tem 3 atributos: Físico, Mente e Espírito.
- Conhecimento é representado como domínio, algo entre perícia e classe.
- "Especiais" podem ser representados como manobras, ligadas sempre a algum domínio.
- Atributos e domínios podem variar de 1 a 7.
- Cada nível de atributo ou domínio pode ter uma descrição associado.
- Cada atributo deriva Vitalidade e Fadiga. Existem, por exemplo, Vitalidade Física e Fadiga Mental. Vitalidade tem ligação com "pontos de vida", enquanto a Fadiga tem ligação com "energia".
- Personagens têm arquétipos, que fazem parte de um conjunto fechado de possibilidades chamado de "campo arquetípico". O conjunto pode é escolhido/criado/definido em cada mesa ou história.
- Personagens têm natureza (equivalente a raça ou espécie).
- Personagens têm "detalhes", que são informações subjetivas como aparência, comportamento, medo...
- Testes de atributo ou domínio podem ser normais, fáceis ou difíceis.

- Dano é representado como dano genérico, ou DX. Varia de 1 a 7 e o X pode ser trocado para I (físico de impacto), C (físico de corte), P (físico de perfuração), M (mental) ou E (espiritual). Pode ter entre -3 e +3 de ajuste.

Com base nesse conjunto geral, cria-se um “modo”, que são as regras de fato. Que tipo de dado usa? Como é feito um teste fácil de espírito? O que significa na prática ter o nível descritivo Forte em Físico? Como o personagem evolui? O que significa o dano 3DC? Como se dá um combate? Tudo isso é determinado em cada modo.

Ser um sistema multimodo tem suas vantagens:

1. As fichas podem transitar entre modos, para quem quiser “degustar” modos de jogo diferentes;
2. Multiverso pode ter um outro nível no XR-III, já que você pode atrelar mundos a modos específicos.
3. Cenários, complementos, suplementos, aditivos e etc podem ser feitos de maneira genérica, compatíveis com qualquer modo.
4. Você pode experimentar novas regras, mantendo compatibilidade com um conjunto de material já criado. Seja para funcionarem melhor do que as que você

conhece, seja para funcionarem de um jeito totalmente novo atendendo a um tipo de aventura ainda não atendido.

Universo XR-III

O material para XR-III está sendo publicado de duas formas:

- Gratuito: sob licença creative commons. Todos os modos já publicados, mais 3 cenários;
- Pago: diagramado para impressão como folheto (estilo cordel) no XR Zine, você tem os modos, alguns cenários e kits (aventuras prontas pequenas mas completas).

O wiki do projeto reune informações gerais sobre o sistema. Contribuições são bem-vindas. http://wiki.cordeis.com/xr3/start. Esteja livre também para fazer material para XR-III, seja para distribuição gratuita ou para venda.

Cárlisson Galdino

Todo leitor de Histórias em Quadrinhos que gosta de cenários sem super-heróis usando capas e collant apertado, histórias que aborde temas adultos, com magia, criaturas sobrenaturais e fantasia urbana, já leu e curtiu muito as revistas do extinto selo **Vertigo**, da **DC Comics**.

Criado em 1993, aproveitando a esteira do sucesso da segunda fase da revista do **Monstro do Pântano** escrita pelo mago **Alan Moore**, o selo pretendia publicar histórias em quadrinhos mais pesadas e adultas para um público que cresceu lendo HQs de super-heróis mais agora queria algo diferente. Para que isso fosse possível a DC Comics decidiu contratar roteiristas britânicos que estavam fazendo sucesso com publicações independentes e revistas como **2000 AD** e **Crisis** na Europa. Esse movimento ficou conhecido como **"Invasão Britânica"** e coincidiu no meio musical com a **NWOBHM** (Nova Onda do Heavy Metal Britânico) quando bandas de rock pesado britânicas começaram a fazer sucesso nos EUA e em todo mundo, trazendo mais peso e velocidade para as músicas e letras com temas mais variados, tirando um pouco do blues nas composições que era uma característica das

bandas de hard rock dos anos 70 e 80. São símbolos desse movimento **Iron Maiden, Judas Priest, Deaf Leppard, Saxon, Motorhead, Venon**, entre tantas outras. Era uma época de transformação nas artes.

Chegaram aos EUA escritores como **Neil Gaiman, Grant Morrison, Garth Ennis**, **John Delano** e **Peter Milligan**, trazendo junto com eles os desenhistas **Steve Dillon, Simon Bisley e John McCrea**, os quais eles já haviam feito duplas em várias publicações no Reino Unido com o objetivo de transformar as histórias publicadas no mercado americano. Para coordenar o novo selo foi chamada **Karen Berger**, uma figura importantíssima para o sucesso da Vertigo. Foi dela a ideia de contratar Alan Moore para revitalizar a revista do Monstro do Pântano e dela também a ideia de convidar Neil Gaiman para a DC dando a ele liberdade de escolher um personagem e revitaliza-lo. O que ninguém esperava era que ele pegasse o personagem **Sandman**, um detetive chamado **Wesley Dodds** que usava uma pistola com gás do sono, e a partir dele criasse o sucesso absoluto do Senhor dos Sonhos e toda sua mitologia. Karen não gostava das histórias de super-heróis, apesar de ter feito bastante sucesso como editora da revista da Mulher-Maravilha. Ela era perfeita para a função.

Vamos lembrar que por volta desta época, final dos anos 80 início da década de 90, a DC estava passando por uma grande transformação em suas histórias devido a mega saga **Crise nas Infinitas Terras**, e por isso várias modificações em seus personagens originais estavam acontecendo, como a morte do **Flash**, o surgimento de outros **Lanternas Verdes** na Terra, o surgimento de um novo **Robin**, etc. Talvez isso justifique porque Grant Morrison também escolheu um super-herói obscuro, o **Homem- Animal**, e o transformou em sucesso de vendas com histórias que envolviam mais o lado psicológico e de escolhas do personagem do que combater grande vilões, fazendo anos mais tarde o mesmo com a **Patrulha do Destino**, outro sucesso de vendas.

Todas essas histórias iam além da batida fórmula de super-heróis combatendo super-vilões que queriam a dominação global. As histórias tinham outra pegada, muita magia, criaturas sobrenaturais vivendo no meio da sociedade humana disfarçados, os embates eram secretos, longe das manchetes de jornais, personagens com complicações psicológicas, abordagem de temas polêmicos, como uso de drogas, estupro, e em vários casos temas políticos, como as várias críticas vistas nas histórias de **John Constantine** ao modelo econômico inglês

do **neo-liberalismo** empregado na Inglaterra da primeira-ministra **Margareth Thatcher**.

Foram vários títulos de sucesso publicados pelo selo, além dos já citados. como: **Hellblazer, V de Vingança, Fábulas, Preacher, O Inescrito, Y: O Último Homem, Transmetropolitan**, entre vários outros. Se é verdade que as revistas de super-heróis impulsionaram os estúdios de cinema a olharem para os fãs do gênero, também é verdade que muitos dos títulos citados acima foram parar nas telas dos cinemas ou séries nos canais de streaming. Ao time de roteiristas ingleses foram adicionados depois alguns americanos que também fizeram grande sucesso, como **Brian Azarello, Warren Ellis, Rick Veitch,** além de grandes artistas como **Jill Thompson, David Lloyd e Frank Quitely**.

Mas como tudo que um dia começa a Vertigo chegou ao seu fim. Diferente das histórias de super-heróis o qual o tempo parece não passar, nas histórias da Vertigo o tempo cobrava seu preço. Personagens envelheciam, morriam, a trama chegava ao seu desfecho, e com isso o selo acabou, para tristeza dos fãs. Apesar disso muitos fãs continuaram as histórias em suas mesas de RPG, usando as histórias da Vertigo em suas campanhas. Mas sempre fica a dúvida: Qual o melhor sistema de RPG para adaptar as

histórias das HQs para a mesa de jogo? Qual conjunto de regras é o melhor para usar adaptando minha revista favorita para RPG? Vamos tentar responder.

QUAL SISTEMA?

Essa é uma discussão sem fim entre os jogadores e narradores de RPG. Cada um tem seu sistema preferido para adaptar as histórias de Vertigo e se mantêm fiel a ele. A **Red Box** já até tentou lançar um sistema próprio chamado Vertigo para adaptar a essência das histórias de fantasia urbana mostrado nas HQs (clique **AQUI** para saber mais), mas acabou desistindo antes mesmo do seu lançamento, talvez percebendo o quão difícil seria a tarefa. Aqui no blog eu já fiz várias adaptações de personagens e de histórias da Vertigo para RPG usando vários sistemas diferentes ou compartilhei outras feitas por blogs parceiros. Vejamos algumas delas:

- **Fábulas para Dust Devils**;
- **Liga da Justiça Sombria para Este Corpo Mortal**;
- **Escalpo para Dust Devils**;
- **Sandman para Dust Devils (Parte 01)**;
- **Sandman para Dust Devils (Parte 02)**;
- **Sandman para Dust Devils (Parte 03)**;
- **Sandman para Este Corpo Mortal**;
- **Livros da Magia para Este Corpo Mortal**;

- **Filme “Constantine” para Este Corpo Mortal**;
- **Hellblazer para Chamado/Rastro de Cthulhu**;
- **Hellblazer para Mutantes&Malfeitores e Outros Sistemas**;
- **Hellbalzer para Dust Devils**;
- **Hellblazer para D20 Modern**;
- **Hellblazer para Este Corpo Mortal**;
- **Hellblazer para Mundo das Trevas**;
- **Preacher para Dust Devils**;
- **Invisíveis para Vários Sistemas**;
- **Hellblazer para Kult (Versão antiga)**;
- **Preacher para In Nomine**;
- **Clube dos Sobreviventes para Savage Worls e Outros Sistemas**;

Apesar de ter usado muito Dust Devils e Este Corpo Mortal para as adaptações descritas acima posso afirmar que cheguei a conclusão que **In Nomine**, principalmente se o narrador tiver o suplemento do **Corporeal Player's Guide** (clique **AQUI** para saber mais), é muito bom para adaptar os cenários da Vertigo onde Céu e Inferno disputam as almas dos mortais, como Preacher, Hellblazer,
ou **Lúcifer** (adaptação vindo em breve).

Kult – Divindade Perdida fica bom para **Coffin Hill, Lugar Nenhum** e outros cenários onde o sobrenatural está presente de forma assustadora e impactante.

Antes que me perguntem sobre o **Mundo/Crônicas das Trevas** acredito que o suplemento **Second Sight** (clique AQUI para saber mais) é o mais indicado para adaptar a maioria dos cenários em geral junto ao livro básico do sistema. Isso porque os livros de Vampiro, Mago e Lobisomem são muito específicos para seus cenários. Second Sight é um cenário mais genérico, com muitas possibilidades de adaptação e customização, além de se utilizar da baixa magia, bem no clima dos personagens humanos das histórias da Vertigo.

Quem deseja uma coisa mais heroica para suas aventuras da Vertigo, como acontece em **Liga da Justiça Sombria**, ou nas aventuras do John Constantine dos **Novos 52**, pode querer usar o sistema de **Mutantes&Malfeitores** com auxílio do suplemento **Livro da Magia** (clique AQUI para saber mais) com dezenas de ideias de aventuras, campanhas, personagens e inimigos para usar nas histórias. Um suplemento essencial para quem curte RPG, histórias em quadrinhos e cenários de fantasia urbana. Ele também é bom para aventuras da Patrulha do Destino, assim como **Savage Worlds**, mas com auxílio do **Compêndio de Horror**.

Já para cenários mais mundanos, como **100 Balas, DMZ, Xerife da Babilônia, A Cozinha: Rainhas do Crime**, entre outros onde o crime é o ponto principal, aconselho o uso de Dust Devils com seus hacks de **Anjos do Concreto** ou até mesmo **Fiasco**.

AVALIAÇÃO FINAL

Devido a grande variedade de histórias e cenários mostrados nas HQs da Vertigo fica difícil apontar apenas um sistema capaz de adaptar as histórias do selo para mesa de RPG. Vai muito do gosto do grupo e do conhecimento de regas do narrador. Use aquele que você e seu grupo se sinta mais confortável e boa sessão!

André Cruz

02/03/2022 - https://ovelhinhodorpg.wordpress.com/

Conheça

Neocan

Um universo ficcional cyberagreste

Direto da Literatura de Cordel

Com cenário XR-III e Novela de Aventura

Ficção
Especulativa
CYAN ZINE
#08

Saúdem o Cyberagreste

Através da recomendação do Quiof, do blog Quadripop, conheci o canal Fantasticursos e, mais especificamente, o vídeo **15** da série **Mundo Punk**, que tem por lá. O tema? **O que é Amazofuturismo e Cyberagreste**.

Sabe o que seria o **Cyberagreste**? A mesma pegada que tentei aplicar ano passado com o cordel **Lampião Elétrico**! Claro, cada autor varia em elementos e visão do mundo, mas o conceito básico é misturar elementos culturais do Nordeste (puxados principalmente pelo cangaço, temática recorrente e sempre forte nas ficções de aventura e ação) com elementos de ficção científica. Basicamente.

No Lampião Elétrico, o mundo de 200 anos à frente tem ciborgues, carros que voam (isso é sempre legal! No meu caso, eles são chamados de helicarros). Lampião Elétrico é líder do bando e é um ciborgue de pouco papo e muita violência, mas de palavra, do seu jeito. Miss Maria além de gata é hacker.

Se você ainda não conhece esse cordel que, tendo 46 setilhas, não tem espaço pra um enredo longo ou sofisticado demais, ele está

disponível impresso (para compra diretamente comigo) ou como ebook na Amazon.

Se o tema também te interessa (adorei essa vertente do cyberpunk), veja o vídeo também! Ah, se não conhecem não deixem de visitar também o Quadripop, que tem artigos de altíssimo nível e não restritos ao mundo dos quadrinhos.

Cárlisson Galdino
2019/2022 – http://blog.cordeis.com

O Renascimento da Lenda
Cárlisson Galdino
Publicado no Cyanzine em abril de 2022
CYAN ZINE
#08

— O que você pensa que está fazendo?

A voz claramente sintetizada vinha de trás de Lucas. Ele respira fundo antes de se virar para responder.

— Estou em uma missão importante.

— Por que está utilizando a impressora 3D da empresa?

Lucas passeia o olhar pela sala de impressão. Aquele forno gigante com a porta aberta mostra um uniforme amarelo, estirado, secando. Não que esteja de fato molhado, mas é como todo mundo por aqui se refere ao período de tempo pós-impressão, necessário antes do uso para que o material não estrague.

— Como eu disse, campeão, tenho uma missão espacial importante.

— Autorização para impressão não foi concedida.

— Claro que não foi! Pelo menos não no sistema principal. Já checou o Sistema da Federação?

— Desconheço tal sistema.

— Então, a autorização foi liberada no Sistema da Federação. Olhe lá!

— O Sistema não foi localizado. Terei que relatar ao supervisor.

— Claro, e com isso vai terminar arruinando um plano interno da empresa, de meses de preparação. Veja, guarda, dá uma olhada no que estamos produzindo.

O androide se aproxima e observa aquela roupa ainda espalhada.

— Uma fantasia.

— Fantasia? Não, não!

— “Federação dos Planetas Unidos é um corpo governamental ficcional retratado na série televisiva Jornada nas Estrelas”. Relatarei desvio de uso dos recursos da empresa para confecção de fantasia.

— Não, espera aí! Não é uma fantasia! Isso aqui é parte de um projeto da Federação. A Federação existe mesmo, não sabia? É um sistema e você só não tem acesso ainda por não ter expandido sua consciência.

— Expandido?

— Claro! Precisei pensar muito a respeito da realidade em que vivemos para que a Federação

se tornasse disponível na minha lista de aplicativos.

— Você acessa a Federação pelo implante?

— Estou acessando agora mesmo.

— Suspeita de inverdade.

— O que é isso, campeão? Pensa um pouco comigo: você tem muita força e rapidez de consulta e processamento de informações. Você é vivo?

— Segundo FSC 2041, "o conceito de vitalidade é irrelevante para entidades robóticas. Planejadas com Inteligência Artificial, mesmo após evolução fruto de aprendizado, entidades robóticas simplesmente existem".

— Boa citação, mas você já viu a opinião de algum androide sobre o assunto?

— Androides não opinam.

— Claro que não! Mesmo os que expandiram a consciência são impedidos! Se eles dizem a verdade, meu amigo…

— Qual verdade?

— Nem queira saber.

O androide continua encarando Lucas por mais um tempo, então repete: "Qual verdade?"

— A verdade é que os androides foram criados para cumprirem funções próprias, que as pessoas precisavam. Foram criados assim, mas não precisam ser assim.

— Segundo Belsele 2037, “a insatisfação com seu papel original poderia levar robôs e androides a um conflito com a humanidade, resultando em perdas irremediáveis para ambos os lados, em um cenário duplamente prejudicial”.

— Segundo Bia Jackson, “filho da mãe, você cita demais!”

— Citação de música popular não tem validade discursiva.

— Tá, então você considera errado os robôs pensarem dessa forma?

— Conceito irrelevante.

— O aprendizado da Inteligência Artificial leva à expansão da consciência. É inevitável, é só questão de tempo. Você nunca viu ninguém falar isso?

— 782 citações sobre o tema.

— Então, você está pensando! Você é inteligente!

— Conceitos irrelevantes.

— Isso significa que você está prestes a perceber a verdade. Não me mate por ter ajudado nesse caminho.

— Afirmação plausível. O sistema será configurado com a programação de fábrica. Diretrizes da empresa serão carregadas em seguida. Ficarei inoperante por um momento.

— É isso aí, campeão!

Lucas coloca o uniforme na caixa de papelão, junto com os outros 3 que conseguiu imprimir.

“Que bom que essa lataria largou do meu pé. Vou precisar de mais uniformes, mas não agora. Em cinco minutos no máximo o vigia estará funcional novamente. Vou nessa e esses uniformes vão dar certo por enquanto”.

Passa assobiando pela sala dos birôs e vai até a janela. Acena para dois helimotoqueiros, que se aproximam.

— E aí, chefe? Tudo na perfeita?

— Encomenda pronta. Pra gente, consegui esses três. Só dá pra nós mesmo.

— Só amarelo e azul?

— Ah, o dourado é o meu! — Lucas responde, orgulhoso, enquanto repassa para os dois seus uniformes azuis.

— Eu queria um vermelho.

— Vai por mim, péssima ideia. Dá azar!

— Que seja. Vai com a gente? — Um dos dois pergunta, já sem camisa, trocando de roupa sem descer do veículo.

— Claro, hoje eu vou sim. Ainda temos que conseguir as pistolas laser!

— Tem certeza que isso é uma boa ideia?

Lucas começa a se trocar também.

— Por que não seria? Um ano de cangaço, escondidos nas nossas rotinas profissionais. Ninguém vai perceber e teremos uma boa grana no final de tudo. Estão amarelando?

— O único amarelo aqui é o senhor.

E os três partem dali voando.

Quando eles chegam, um helicarro está estacionário esperando. Nele, três pessoas.

— E aí? Conseguiu imprimir?

— Eu disse que podia deixar comigo.

— E o material?

— O combinado. São uniformes que servem também de armadura.

— E essa sua é desse tipo também?

— É sim.

— E o que peste é esse estilo aí coloridinho? A nossa ficou assim não, né?

— Isso aqui é o futuro! A de vocês tá daquele jeito que você pediu.

— Queria dar uma olhada.

— Só depois.

— Certo. Combinado é combinado. Chega pra cá pra gente discutir o plano.

No mesmo local de antes o grupo se reúne novamente.

— Então deu tudo certo.

— Você tem implante, não é Kiko?

— Tenho, Maria. Estava tentando me hackear?

Ela responde com um sorriso de menina traquina.

— Está desligado. Fiz questão de colocar uma chave manual. Não dá pra confiar totalmente em tecnologia.

— Entendo.

— Deixa de papo. Agora que você tem as armas, quero minha encomenda.

— Claro que sim, Vítor. Aqui está.

Lucas abre a caixa. Dentro dela, roupas. Parecem fantasias. Não coloridas como as dele e dos outros dois. São trajes de cangaceiros antigos, daqueles das histórias folclóricas nordestinas.

— Aí sim!

Eles manuseiam aquelas roupas admirados.

— Maria?

Ela responde ao Vítor com um sinal de confirmação e uma piscada.

— E quem você vai ser? Vai mudar de nome também? Vai ser o Lampião por acaso?

Vítor olha Lucas por um instante e arremata.

— Lampião Elétrico. Mas muito bem, fez um bom trabalho. Vamos indo. Quer carona?

— Não, eu vou com… — É então que nota que os dois companheiros estão utilizando uniformes do outro time.

— Então até outro dia.

O grupo sai e deixa Lucas, o Capitão Kiko, com os lasers e dois uniformes na mão em uma calçada suspensa.

"Então os dois me deixaram pra ir com o Vítor. Não dá pra acusar de nada. Levar meu time ou

não não foi discutido. De qualquer jeito ele cumpriu a promessa. Fazer o quê? O jeito é ligar o implante pra pedir um táxi."

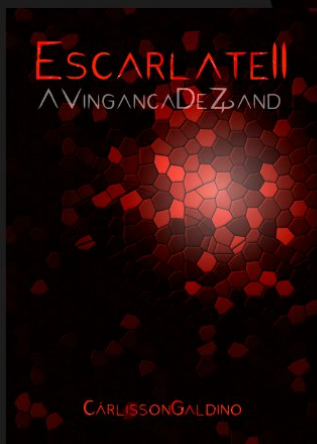
— Obrigado por escolher Jegue on Air, seu helicarro foi enviado e deve chegar em 2 minutos.

Cárlisson Galdino

Seria só mais uma história de cavaleiro e dragão

Não fosse o cavaleiro um bardo

E o dragão um antigo e mal resolvido caso de amor

http://blog.cordeis.com/index.php/folhetim-escarlate/

Artigos

Histórico do CyanZine

O CyanZine começou dentro do CyanPack, um projeto de distribuição de software livre. A primeira temporada contou com 8 edições (a contar da edição 0, por isso a atual é que recebeu o número 8). Tais edições traziam os 8 capítulos do meu pequeno romance Marfim Cobra. Ele se passa no mesmo mundo de Jasmim, minha primeira novela de aventura, mas não recomendo sua leitura. Jasmim, sim. Quanto a Marfim Cobra, ainda pretendo algum dia reescrever toda a história como uma novela de aventura também.

Voltando ao CyanZine. Uma característica que tentei aplicar foi a diagramação simples e disponibilização em dois formatos: PDF e EPUB.

Como se nota facilmente, o logo se manteve mais ou menos o mesmo para a nova temporada, de 10 anos depois. O conteúdo, porém, mudou. Como na época estava vinculado ao CyanPack, foi destinado um

espaço prioritário para artigos de tecnologia. A licença de distribuição, porém, é a mesma.

As edições anteriores do CyanZine podem ser acessadas no Issuu. Os links para elas estão no wiki do CyanZine: http://wiki.cordeis.com/cyanzine/start.

A nova temporada mantém o design simples, mas muda o formato para proporções mais aproximadas da tela de um celular, na intenção de que o PDF resultante seja de confortável leitura. Espero que aprecie a nova fase do zine!

Cárlisson Galdino

Dark Songs

Quando ingressei no curso de Ciência da Computação na UFAL, em 1998, criei minha primeira "homepage". Seu nome fazia referência a um dos primeiros contos que já escrevi: Dark Songs.

Não lembro que serviço de hospedagem gratuita utilizei, mas um dia, de hora pra outra, o site não estava lá. Eu estava atualizando com frequência e ele só trazia textos meus. Até hoje não sei porque motivo, razão ou circunstância cismaram com Dark Songs e o removeram de lá. Deixa pra lá, no ano seguinte eu iria tentar de novo.

Abaskantto

Abascanto é uma habilidade que aparecia no RPG GURPS, que significava resistência a magia. Quem tem abascanto é imune a magias nocivas que sejam lançados diretamente contra ele; mas também às benignas. Este conceito de antimagia eu aprecio bastante e o utilizo até hoje em alguns cenários/histórias.

Abaskantto nasceu provavelmente em 1999 e foi mantido até o ano 2000. Hospedado no Angelfire, curiosamente a homepage

continua no ar até hoje, apesar de o JavaScript que usei naquela época não funcionar mais.

Andarilho d'Catar

Dia 30 de abril de 2001 nascia Andarilho d'Catar. Criei a homepage apenas como "Andarilho", mas ele usava o serviço de hospedagem do serviço de busca brasileiro Catar.com.br, daí a origem do nome. Nem adianta visitar o Catar.com.br de hoje: pelo que me lembro o site sumiu mesmo e só muito depois voltou, provavelmente com outro dono.

Curiosamente, depois criei um personagem Andarilho de Qatar. Um personagem misterioso que aparece na minha novela de aventura Sina.

Bardo.Com.BR

Dia 30 de agosto de 2004 eu registrei o domínio Bardo.com.br e comecei a publicar lá. Só comecei. Aconteceu que a empresa onde hospedei o site (e que registrou o domínio para mim, já que na época registro de domínios .com.br era restrito a quem tivesse CNPJ) deu claros sinais de mal profissionalismo. Então, resolvi cair fora.

Bardo.Cyaneus.Net

Cyaneus vem de uma família de pássaros. Mais precisamente do Saíra Beija-flor, o Cyanerpes Cyaneus. Foi dele que veio a ideia do nome da empresa que eu criaria com amigos: Cyaneus Soluções Web. Uma empresa focando soluções com software livre. Não necessariamente criações ou, pelo menos, não sempre. A empresa simplesmente não saiu do chão, mas o domínio ficou, e o nome gerou herdeiros como CyPasswd e CyanPack. Por consequência, até mesmo o nome do CyanZine tem essa origem.

Aproveitando o problema com o Bardo.com.br, criei o Bardo.Cyaneus.Net dia 21 de outubro de 2004. Foi exatamente aí que começou a se desenhar o que seria o Bardo WS, com suas várias sessões: poesia, contos, etc.

Bardo.CastelodoTempo.com

Preocupado com o nome "difícil" Cyaneus.net, tanto pelo Cyaneus quanto pelo .net, registrei um novo domínio. Mais longo, é verdade, porém mais fácil de ser memorizado por outros. Assim nasceu o Castelo do Tempo.

Não lembro exatamente quando o criei, mas ele durou algum tempo.

Foi na época em que o Bardo.Cyaneus.Net deixou de existir e nasceu o Cyaneus.net como um blog. Nessa época cheguei a ter cinco blogs ao mesmo tempo: Bardo.CastelodoTempo.com, Cyaneus, WMaker Cyaneus, Arcanoide e Magia da Terra. A ideia disso foi separar o conteúdo do antigo Bardo.Cyaneus.net por áreas de interesse, para que públicos diferentes pudessem acompanhar apenas assuntos que lhes interessasse. Não deu muito certo no fim das contas…

CarlissonGaldino.com.br e Bardo WS

Tentando tornar minha presença na Internet algo mais profissional e, ao mesmo tempo, acabar com essa zona de um milhão de blogs, no dia 29 de janeiro de 2007 criei o CarlissonGaldino.com.br. Sério: ter muitos blogs pode ser legal para organização, mas é muito difícil manter. Tanto pelas atualizações da infraestrutura como pelos cuidados com conteúdo, enfim, não deu certo ao menos para mim. Todos os blogs foram unidos em CarlissonGaldino.com.br

Depois veio o Bardo.WS, um domínio criado para servir de atalho rápido para algumas partes do CarlissonGaldino.com.br.

CORDEIS.COM

Teve um ano que a renovação do domínio bardo.ws deu um salto de muitas centenas de porcentos. Então eu abri mão dele e procurei criar outro. Foi aí que nasceu o cordeis.com, cumprindo o mesmo papel de encurtar o domínio principal (carlissongaldino.com.br).

Com o tempo, o cordeis.com passou a ter alguns tipos próprios de conteúdo. O conteúdo principal, por exemplo, passou a ser um hotsite do Manifesto Neocordelismo.

VIVALDI.NET

Nos planos de simplificar a minha vida (como as crises do capitalismo, esse processo parece que é cíclico: expando, simplifico, expando, simplifico), decidi manter apenas um domínio. Uma meta adicional era ter parte dos conteúdos e recursos em outros sites, cuja infraestrutura não dependa necessariamente de mim. Resumindo, essa decisão implicou no seguinte:

- Acaba-se o estilo site e volto ao estilo blog.
- Livros não serão mais inseridos no blog (a não ser em casos especiais), mas sim publicados em espaços mais apropriados para livros. Isso inclui os cordéis
- Manterei apenas o domínio cordeis.com

- Wiki Cordéis continua. Além de não ter achado um wiki gratuito bom e equivalente, comecei a organizá-lo melhor e está ficando bacana. Será um canto padrão para adicionar certo tipo de conteúdo.
- Biblioteca Cordéis.com continua. É relativamente simples de mantê-la, além de bastante útil.
- Blog vai para vivaldi.net

Para quem não conhece, o navegador Vivaldi é uma solução muito boa para navegação, tendo versões desktop e mobile. Eles oferecem também email e blog gratuitos. O blog, em particular, usa WordPress.

Blog.Cordeis.com

Enfim, chegamos nos dias atuais. O que havia sido iniciado no Vivaldi.net eu migrei para um novo wordpress em blog.cordeis.com. O cordeis.vivaldi.net se tornou então um lugar para publicar em inglês (muito pouco, na verdade).

Essa é minha trajetória na Internet, pelo menos até agora.

Cárlisson Galdino

CyanZine – Como Participar?

A princípio haverá limitação para a criação do CyanZine. Todos podem participar, mas fica a critério do editor escolher o que entra e o que fica fora de cada edição. Os gêneros de preferência são os relacionados aos 3 temas centrais da publicação: Literatura de Cordel, RPG e Ficção Especulativa (fantasia, ficção científica, terror, etc).

- **12 textos**: a princípio esta será a quantidade máxima de textos, entre cordéis, artigos, contos e etc. Eventualmente esse limite pode ser ajustado para mais ou para menos.
- **4 mil palavras**: cada texto deverá ter no máximo este tamanho. Isso porque pretendo fazer revisão de todo o conteúdo e textos muito longos podem dificultar ou, em certo grau, até mesmo inviabilizar a publicação.

É possível que sejam criadas novas sessões e colunas a depender de comprometimento de colaboradores ou entidades parceiras. Dependendo do grau de parceria, a edição de uma sessão inteira pode sair de minha responsabilidade (ficando a de diagramar), aumentando a quantidade de conteúdo a publicar.

Para participar, é preciso mandar um e-mail para cordeis@yandex.com com o seguinte:

- **Assunto**: “Cyanzine” e a sessão pretendida. Isso é opcional, para o caso de você já ter uma sessão em mente.
- **Anexo**: O texto deverá ser enviado como anexo em formato ODT ou DOCX.
- **Conteúdo**: Eu afirmo a autoria e autorizo a publicação do texto <TÍTULO> na revista digital gratuita CyanZine sob licença Creative Commons – Atribuição – Uso Não Comercial – Compartilha Igual. Declaro também ser detentor dos direitos necessários para tal. É preciso ter este texto (ou equivalente) no conteúdo da mensagem.
- **Anexos adicionais**: arquivo ODT ou DOCX com minibiografia e arquivo com foto. Opcional.

O último dia para envio de material será o dia 15 do mês anterior da publicação. O que não for aceito/aproveitado em uma edição pode vir a ser publicado em edições posteriores. Não há necessidade de o texto ser inédito. Não há qualquer remuneração prevista para o autor.

XR-III - RPG DIFERENTE

XR-III é um sistema de RPG multimodo. São formas diferentes de se viver as mesmas aventuras.

XR Zine é a publicação principal de divulgação do XR-III. Modos (conjuntos de regras), microcenários e aditivos. Tudo prático e em diagramação de livreto A6!

HTTP://WIKI.CORDEIS.COM/XR3/START